

Sherlock Holmes

CONSULENTE INVESTIGATIVO



Regolamento



SCARICATE L'APP

Sherlock Holmes

CONSULENTE INVESTIGATIVO

Potete scaricare l'app sul vostro smartphone o tablet dall'App Store o da Google Play.

Prima di iniziare un caso, selezionatelo sull'app per ascoltare l'introduzione invece di leggerla dal libretto. Poi, scegliete la pista e immergetevi nel mondo di Sherlock Holmes.

Buona fortuna!



Apple e il logo Apple sono trademark di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e in altri paesi. App Store è un marchio di servizio di Apple Inc., registrato negli Stati Uniti e in altri paesi. Google Play e il logo Google Play sono trademark di Google Inc.



INTRODUZIONE

Benvenuti nelle vie di Londra dell'epoca vittoriana. La nebbia aleggia, il crimine imperversa e voi, membri degli Irregolari di Baker Street, siete qui per condurre le indagini... In *Uno Studio Rosso*, Watson ci presenta per la prima volta la Sezione della Polizia Segreta di Baker Street.

Questo gruppo, "una mezza dozzina di monelli di strada, i più sporchi e straccioni che abbia mai visto", sotto la guida di Wiggins, era di grande aiuto per Sherlock Holmes: fungeva per lui da "occhi e orecchie per le strade di Londra".

Fin dal 1888, ne *Il Segno dei Quattro*, Wiggins era diventato un giovane uomo e il suo gruppo di Irregolari di Baker Street era raddoppiato. "Vanno dappertutto, vedono e sentono qualsiasi cosa" dichiarò Holmes. Wiggins era diventato un collaboratore fondamentale per il miglior consulente investigativo del mondo.

La carriera di Holmes a Baker Street durò circa 22 anni. Il numero di casi che doveva risolvere cresceva di pari passo con la sua reputazione. Dopo il primo matrimonio di Watson, nel novembre del 1886, Holmes fece sempre più affidamento sull'aiuto degli Irregolari di Baker Street. Negli anni in cui Holmes si assentò, tra il 1892 e il 1894, Wiggins, che allora cercava di diventare un attore, teneva Mycroft Holmes informato sulle attività della malavita londinese. Mycroft, che aveva contatti frequenti con suo fratello, passava queste informazioni a Sherlock.

Wiggins continuò a collaborare con Holmes per tutto l'ultimo decennio del secolo e nei primissimi anni di quello successivo. Il suo talento di attore, che aveva appreso principalmente da Holmes, lo aiutò a muoversi facilmente in ogni strato della società londinese. Alla morte di Wiggins, nel 1939, fu rinvenuto il suo diario, in cui si narrano numerosi casi a cui aveva lavorato con Holmes. Qui troverete alcuni estratti di quel diario.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Voi interpreterete i membri della banda officiosa degli "Irregolari di Baker Street", una squadra formata dal famoso Sherlock Holmes per tenersi informato su ciò che si diceva in città e per ottenere aiuto nelle indagini più misteriose.

Questa scatola contiene dieci casi misteriosi che spetterà a voi risolvere. Quattro di questi casi (dal Libretto 1 al Libretto 4) formano la serie di Jack lo Squartatore e il vostro obiettivo è riuscire a catturare il famoso serial killer. Gli altri sei casi sono slegati e autonomi.

Per ogni caso avrete una serie di piste da seguire, una mappa di Londra, un annuario e i giornali locali.

Avrete inoltre una lista di informatori contenente i nomi di persone molto qualificate che vi assisteranno nelle ricerche (medico legale, criminologo, fonti, ...).

Armati di tutti questi elementi e della vostra immaginazione, camminerete per le strade di Londra alla ricerca di indizi che vi permetteranno di risolvere l'enigma e di rispondere a una serie di domande sul caso. Ovviamente, niente è mai semplice come sembra e dovrete dimostrare la vostra astuzia se non volete essere messi in ridicolo durante il faccia a faccia finale con Holmes!

Riuscirete a superare il maestro?



MATERIALE

MAPPA DI LONDRA

Questa mappa presenta una versione semplificata della Londra vittoriana. Durante il gioco, la mappa vi permetterà di muovervi per le strade della città, visitare luoghi specifici e verificare alibi.

Londra è stata ripartita in cinque quartieri delimitati dalle linee blu e dal Tamigi: Nord-Ovest (NO), Centro-Ovest (CO), Sud-Ovest (SO), Centro-Est (CE) e Sud-Est (SE). A loro volta, i quartieri sono divisi in sezioni numerate corrispondenti agli indirizzi delle persone che dovrete interrogare. Questa ripartizione è usata nei libretti dei casi come titolo dei vari capitoli e nell'annuario. Per esempio, l'indirizzo di Hyde Park è 95 NO, che è la forma abbreviata dell'indirizzo completo 95 Park Lane NO.

Le aree contrassegnate in rosso rappresentano luoghi specifici (per esempio il British Museum), quelle in nero rappresentano i commissariati di polizia e quelle in giallo rappresentano tutti gli altri luoghi in cui, a un certo punto, potrete andare a investigare. Dato che i numeri indicano un insieme di edifici, potrebbe succedere che un personaggio si trovi, per esempio, al 62 CE, che è lo stesso indirizzo del Dacre Hotel, senza però alloggiarvi. I luoghi (una casa, un edificio, un negozio, ecc.) possono cambiare proprietario da un caso all'altro. In un angolo della mappa compare una scala della durata degli spostamenti, che vi permetterà di controllare soltanto la velocità di spostamento a piedi dei sospettati e, quindi, di verificarne gli alibi.



MAPPA DI WHITECHAPEL

Posta sul retro della mappa di Londra, questa mappa mostra l'area di Whitechapel, nella zona est di Londra. Tutti gli indirizzi di Whitechapel corrispondono alle aree E (Est) e CE (Centro-Est).

Nota: questa mappa va usata soltanto per la serie di Jack lo Squartatore (dal Libretto 1 al Libretto 4).



ANNUARIO DI LONDRA

Questo libretto contiene gli indirizzi degli abitanti di Londra. Quando volete incontrare qualcuno, potete consultare l'annuario e recarvi all'indirizzo indicato leggendo la pista corrispondente. Per semplificare il gioco, il sistema degli indirizzi segue il sistema di ripartizione della mappa. Quindi, per esempio, l'indirizzo di Sherlock Holmes (che si trova nell'annuario alla voce "Holmes, Sherlock") è 42 NO. Se volete recarvi da Holmes durante le indagini, dovete quindi leggere il capitolo 42 NO del libretto del caso.

Nota: l'annuario, oltre alla normale lista in ordine alfabetico, comprende una rubrica relativa alle professioni.



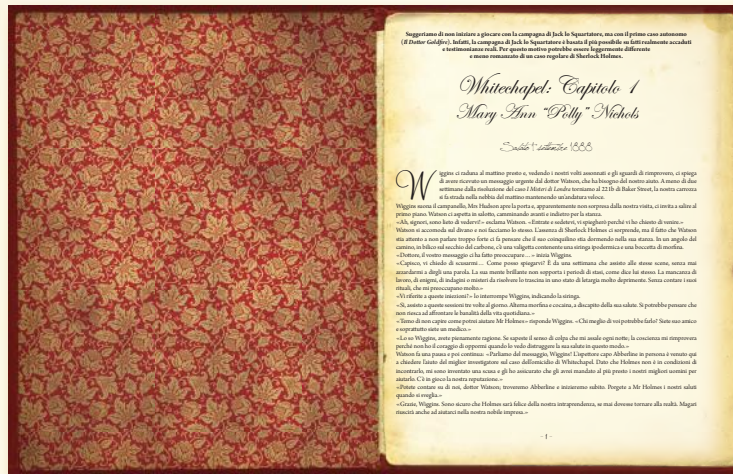
LISTA DEGLI INFORMATORI

Posta sul retro di questo libretto, la lista presenta gli informatori ricorrenti di Sherlock Holmes con i rispettivi indirizzi. Questi informatori potranno aiutarvi in più casi, alcuni saranno più utili di altri, dipende dalle situazioni.

LIBRETTI DEI CASI (10)

Questi dieci libretti contengono i dieci casi che dovrete risolvere. I casi sono ordinati per data e seguono tutti la stessa struttura:

Introduzione: contiene il titolo e la data dell'enigma, oltre ai dettagli del caso (in genere in occasione di un colloquio con Holmes).



Piste: contiene tutte le piste (sotto forma di capitoli) che potrete seguire nel corso delle indagini. Seguendo le piste e facendo le deduzioni giuste, potrete risolvere l'enigma proposto da Holmes. Ogni pista corrisponde a un luogo (vedere le sezioni *Mappa di Londra* e *Annuario*). Le piste sono divise per quartiere, all'interno di ognuno, sono riportate in ordine di numero crescente. I disegni che accompagnano il testo sono puramente decorativi.



36 CE
Oltrepassiamo le mura di granito della prigione di Newgate, alte, sporche, di fuligine e dotate di sbarre di metallo appuntite, e una guardia ci accompagna attraverso il cortile. Attraversiamo l'area detta Press Yard e notiamo un'altra fila di sbarre lunghe e appuntite, rivolte verso il basso, che impediscono ogni tentativo di arrampicarsi sulle mura interne. Finalmente raggiungiamo un cortile lastricato in cui il direttore controlla personalmente i detenuti in un fare esercizio fisico. Ci spiega, con fare saccente, che i detenuti di Newgate potrebbero non essere come ci aspettiamo: «Vedete, signori investigatori, tra questi ladri e assassini pronti a fare qualsiasi cosa pur di evitare di lavorare e vivere onestamente, ce ne sono alcuni che vengono da Spitalfields o Whitechapel. Qui abbiamo un ex colonnello dell'esercito inglese, un insegnante, un impiegato di banca... I parassiti, signori, se non stiamo attenti, s'infilano in ogni strato della società.»

37 CE
«Oggi non ci sono messaggi rilevanti.»

❦ **Domande:** quando pensate di aver risolto il caso, dovete rispondere a due serie di domande. La prima serie riguarda sempre direttamente il caso. La seconda vi permetterà di ottenere punti aggiuntivi se riuscirete a scoprire altri avvenimenti legati al caso.



❦ **Soluzioni:** Holmes vi spiegherà come ha risolto il caso.

❦ **Punteggio:** quest'ultima sezione, situata all'interno di una busta posta alla fine di ogni libretto, vi fornirà le risposte alle domande e vi aiuterà a determinare il vostro punteggio finale, che dovrete poi confrontare con quello di Holmes. È risaputo, Holmes è insuperabile. Ma non perdetevi la speranza, potreste stupirvi di voi stessi!



❦ GIORNALI ❦

Per ciascun caso avrete a disposizione il giornale del giorno, nonché tutti i giornali usciti in data precedente. Lì, a volte, troverete articoli o annunci che vi metteranno su nuove piste.



LA SERIE DI JACK LO SQUARTATORE

I Libretti dall'1 al 4 formano una serie che consentirà ai giocatori di provare a catturare il famigerato Jack lo Squartatore. È necessario affrontare questi casi in ordine.

Se questa scatola costituisce per i giocatori il primo contatto con il mondo di Sherlock Holmes Consulente Investigativo, suggeriamo di non partire con questa serie, ma con il primo caso indipendente (*Il Dottor Goldfire*) per prendere confidenza con il funzionamento del gioco.

I giornali della serie di Jack lo Squartatore sono completamente slegati da quelli degli altri casi. Quindi, per i casi dal 5 al 10, i giocatori non avranno bisogno dei giornali della serie di Jack lo Squartatore (datati 1888). Di conseguenza, se i giocatori scelgono il primo caso indipendente (*Il Dottor Goldfire*), hanno a disposizione soltanto un giornale.

La serie di Jack lo Squartatore si snoda sulle quattro notti degli omicidi. È impossibile fermare Jack lo Squartatore prima della fine del quarto caso. Tuttavia, nel corso dei primi tre casi, i giocatori dovranno svolgere alcuni incarichi specifici, che consentiranno loro di rispondere ad alcune domande e progredire con il caso.

La serie di Jack lo Squartatore si basa il più possibile su fatti noti e testimonianze vere. Sarà quindi leggermente diverso da un caso di Sherlock Holmes tradizionale, dato che sarà meno romanzato. Le descrizioni e gli avvenimenti potrebbero ferire la sensibilità dei giocatori più giovani; consigliamo quindi di non giocare a questa serie con i bambini.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Scegliete un caso di comune accordo. Per ragioni pratiche, si raccomanda di procedere in ordine cronologico (soprattutto per evitare di trovare indizi che potrebbero rovinare la sorpresa e, di conseguenza, il divertimento).
- La mappa di Londra va collocata al centro del tavolo.
- L'Annuario di Londra e la lista degli informatori (sul retro di questo libretto) vanno collocati accanto alla mappa.
- Tenete a portata di mano anche il giornale la cui data corrisponde a quella del caso, insieme a tutti i giornali con data precedente.
Importante: i giornali con data posteriore a quella del caso non devono essere utilizzati.
- Potete dotarvi di fogli bianchi e matite per prendere appunti durante le indagini.
Nota: potete delegare l'incarico di prendere appunti a un membro specifico del gruppo.
- Affidate il ruolo di "investigatore capo" a uno dei giocatori. Questi prenderà il libretto, leggerà l'introduzione al caso e così il gioco avrà inizio!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Dovrete collaborare per cercare di risolvere il caso.
Il gioco si svolge in una serie di turni.

L'investigatore capo sceglie una pista del caso in corso (può, per esempio, dichiarare: "Voglio andare sulla scena del crimine", trovare l'indirizzo sull'annuario e recarsi sul posto).

Se la pista non esiste all'interno del libretto, cioè se all'interno del caso in corso manca un capitolo corrispondente al luogo che vuole visitare, può semplicemente sceglierne un'altra.

Una volta trovata la pista è necessario leggere il capitolo a voce alta e segnare che la pista è stata seguita.

Il turno è finito.

Nota: per mantenere il piacere della scoperta della soluzione, evitate di guardare le altre piste della pagina che state leggendo!

L'investigatore capo passa poi il libretto al giocatore seduto alla propria sinistra, che diventa il nuovo investigatore capo e sceglie a propria volta una pista.

Procedete in questo modo finché non riterrete di avere scoperto la soluzione del mistero.

Potete seguire tutte le piste che volete, ma durante un singolo turno se ne potrà leggere soltanto una.

Giornali, piste già seguite, annuario: durante il vostro turno avete accesso libero e illimitato all'annuario e ai giornali del caso. Potete inoltre rileggere le piste già seguite ogni volta che volete.

Discussioni: ovviamente, potete discutere tra di voi del caso o della pista successiva da seguire. Ma, se non vi trovate d'accordo riguardo la vostra destinazione successiva, la decisione spetta all'investigatore capo.

FINE DEL GIOCO

Potete decidere di smettere di seguire le piste quando volete. Passate quindi alla sezione “Domande” del caso e rispondete alle due serie di domande.

Passate poi alla sezione “Soluzione” e affidate a un giocatore il compito di leggere le conclusioni di Holmes a voce alta.

Infine, aprite la busta per calcolare il vostro punteggio e confrontarlo con quello di Holmes.

PUNTEGGIO

Per calcolare il vostro punteggio dovete sommare i punti ottenuti rispondendo alle domande e contare il numero di piste che avete seguito. Infine, confrontate quel numero di piste con il numero di piste seguite da Holmes.

Nota: a volte, alcune piste sono considerate “gratuite”. Queste si trovano alla fine della sezione “Soluzione” di ogni caso. Se avete seguito alcune di queste piste, non contatele tra le piste seguite.

Se avete seguito più piste di Holmes, sottraete 5 punti al vostro punteggio per ogni pista in più. Se ne avete seguito meno, aggiungete 5 punti al vostro punteggio per ogni pista in meno. Ottenete così il vostro punteggio definitivo.

Esempio: avete seguito 8 piste e accumulato 95 punti rispondendo alle due serie di domande. Holmes ha risolto il caso seguendo 6 piste. Dato che avete seguito due piste in più rispetto a lui, sottraete 10 punti al vostro punteggio, totalizzando così 85 punti.

HOLMES

Confrontate il vostro punteggio con quello di Holmes. Holmes totalizza sempre 100 punti. Battere il maestro è difficile, ovviamente, ma non del tutto impossibile!



A Sherlock Holmes pipe with a dark stem and a silver bowl, resting on a piece of aged, stained paper. The background is a red floral pattern. Other pieces of aged paper are scattered around, some with dark stains.

Sherlock Holmes

CONSULENTE INVESTIGATIVO

Un gioco di: Gary Grady, Suzanne Goldberg e Raymond Edwards

Campagna di *Jack lo Squartatore*: Jérôme Ropert

Illustrazioni: Pascal Quidault (scatola), Arnaud Demaegd (copertine), Neriac (bianco e nero), Bernard Bittler (mappe)

Riscrittura: JudgeWhyMe e Aëlwyn, Thomas Cauët

Traduzione Inglese: Eric Harlaux

Revisione Inglese: Eric Franklin, Gaming Rules! e Space Cowboys

Edizione Italiana a cura di:
Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58
42018 San Martino in Rio (RE) Italy
www.asmodee.it - italia@asmodee.com



Traduzione: Silvia Salis

Revisione: Alice Amadei

Supervisione: Massimo Bianchini

Playtester: Aurora Casaro e Denise Venanzetti

Sherlock Holmes è un gioco pubblicato da
JD Editions - Space Cowboys
47, rue de l'Est, 92100 Boulogne Billancourt - Francia

Trovate maggiori informazioni su Sherlock Holmes
e gli Space Cowboys sul sito
www.spacecowboys.fr, su  e su .

Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura.
Nonostante ciò, se avete problemi con il gioco,
contattate il nostro Customer Service al sito www.asmodee.it

INFORMATORI

Gli informatori sono personaggi ricorrenti, dotati di competenze particolari. A volte avrete bisogno del loro aiuto per procedere nelle indagini. Naturalmente, non tutti gli informatori saranno utili in ogni caso e, a volte, saranno addirittura assenti. Spetta a voi decidere quando utilizzare una pista e rivolgervi a uno di loro...

SIR JASPER MEEKS (38 CE):

Medico legale e direttore dell'ospedale St. Bartholomew. Esegue le autopsie su tutti i cadaveri scoperti nel corso di un caso.

H.R. MURRAY (22 SO):

Criminologo. Analizza tutti gli oggetti e le sostanze scoperte nel corso di un caso.

SCOTLAND YARD (13 SO):

Polizia (rappresentata dagli ispettori Lestrade e Gregson). Possiedono rapporti ed elementi relativi al caso.

DISRAELI O'BRIAN (14 CO):

Archivista presso l'Ufficio degli Archivi Nazionali. Compila i documenti legali e le fedine penali.

SOMERSET HOUSE (17 CO):

Archivio di nascite, decessi, matrimoni e testamenti. Libera consultazione.

EDWARD HALL (36 CE):

Avvocato presso il tribunale dell'Old Bailey. Fonte di informazioni sui processi e le procedure legali.

PORKY SHINWELL (52 CE):

Proprietario della taverna *Raven & Rat*. Fonte di informazioni su tutti gli affari illegali e i malviventi.

HENRY ELLIS (30 CE):

Giornalista del *London Times*. Fonte di informazioni sugli eventi di attualità, in particolare sulle vicende straniere.

QUINTIN HOGG (35 CE):

Giornalista della *Police Gazette*. Fonte di informazioni sui casi criminali.

MYCROFT HOLMES (8 SO):

Eminenza grigia. Fonte di informazioni su tutto ciò che riguarda il governo.

LANGDALE PIKE (2 SO):

Giornalista mondano. Conosce tutte le dicerie che circolano per l'alta società londinese.

RIMESSA CENTRALE DELLE CARROZZE (5 CO):

Punto d'incontro dei cocchieri londinesi. Fonte di informazioni sugli spostamenti dei sospetti.

LOMAX (5 SO):

Bibliotecario della Biblioteca di Londra. Da consultare per ogni genere di ricerca enciclopedica.

UFFICI DEL TELEGRAFO (37 CE):

Gli impiegati degli uffici del telegrafo registrano e archiviano tutti i telegrammi che arrivano o partono da Londra.

SHERLOCK HOLMES (42 NO):

Se le vostre indagini si sono arenate, Sherlock Holmes vi rimetterà in pista con qualche buon consiglio.

Attenzione, poiché questo aiuto potrebbe rovinare il piacere delle indagini!

FREDERICK ABBERLINE (_____)

Presente solo nella campagna di Jack lo Squartatore (Libretti dall'1 al 4).

Ispettore di Scotland Yard assegnato a questo caso sul campo. Coordina le attività della polizia.

WYNNE BAXTER (_____)

Presente solo nella campagna di Jack lo Squartatore (Libretti dall'1 al 4). Coroner.

Gestisce conferenze per il pubblico, raccoglie i report della polizia e delle autopsie.